

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEKNIK KOMPOSISI SINEMATOGRAFI
DALAM 3D UNTUK MENGAMBARKAN DAMPAK NEGATIF
DARI MEDIA SOSIAL PADA ANIMASI “TRENDING NOW”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun Oleh
PRIMA RAMA JANITRA
NIM : 2290345084

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK KOMPOSISI SINEMATOGRAFI
3D UNTUK MENGAMBAKANKAN DAMPAK NEGATIF DARI MEDIA SOSIAL
PADA ANIMASI "TRENDING NOW"

Penulis : Prima Rama Janitra
NIM : 2290345084
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

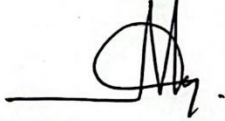
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 1 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



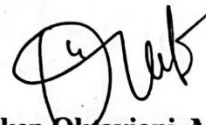
Trifajar Yumama S. M.T
NIP. 1988011122010122003

Penguji 1



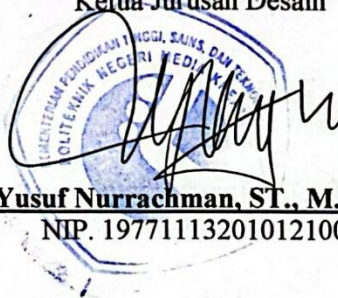
Antonius Edi Widiargo, M.Ikom
NIDN. 0903450007

Penguji 2



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST., M.M.SI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

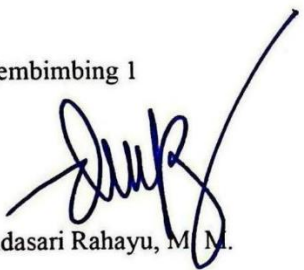
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK KOMPOSISI SINEMATOGRAFI
UNTUK MENGAMBARAKAN DAMPAK NEGATIF DARI MEDIA SOSIAL PADA
ANIMASI “TRENDING NOW”

Penulis : Prima Rama Janitra
NIM : 2290345084
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

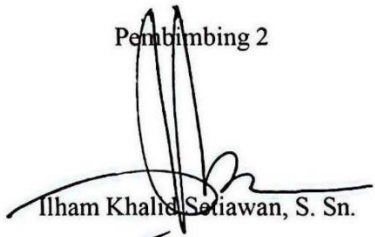
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026.

Pembimbing 1


Dwi Mandasari Rahayu, M. M.
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2


Ilham Khalid Setiawan, S. Sn.
NIDN. 0904420012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili, S. E., M. Kom.
NIP/NIDN 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Rama Janitra
NIM : 2290345084
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENERAPAN TEKNIK KOMPOSISI SINEMATOGRAFI
UNTUK MENGAMBARKAN DAMPAK NEGATIF DARI
MEDIA SOSIAL PADA ANIMASI “TRENDING NOW”**

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,


Prima Rama Janitra
NIM: 2290345084

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Rama Janitra
NIM : 2290345084
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENERAPAN TEKNIK KOMPOSISI SINEMATOGRAFI UNTUK MENGAMBARKAN DAMPAK NEGATIF DARI MEDIA SOSIAL PADA ANIMASI “TRENDING NOW”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Prima Rama Janitra

NIM: 2290345084

ABSTRAK

*This study aims to implement cinematographic composition techniques in the design of the 3D animated film *Trending Now* as an educational medium to raise awareness of the negative impacts of social media on adolescents. This research employed a qualitative method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Data were collected through literature review, questionnaires, and interviews. The research was conducted in Jakarta, Depok, and Bekasi, with the target audience consisting of children and adolescents aged 10–19 years. This study is expected to increase public awareness of the negative impacts of excessive social media use.*

This research produced the short animated film "Trending Now," which applies cinematography composition techniques to support storytelling and the delivery of educational messages regarding the negative impacts of social media on teenagers. The design process used the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), covering problem analysis, visual concept development, shotlist creation, 3D environment and camera implementation, and final evaluation. The literature review shows that cinematography composition serves as a visual storytelling tool that directs audience attention, builds atmosphere, and strengthens emotion through shot size, angle, and camera movement. Overall, the systematically designed application of cinematography composition proved effective in improving the quality of visual storytelling and the effectiveness of the educational message in this animated film.

Keywords: *cinematographic composition, 3D animation, social media, educational media.*

Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik komposisi sinematografi pada perancangan film animasi 3D *Trending Now* sebagai media edukasi mengenai dampak negatif media sosial pada remaja. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, kuesioner, dan wawancara. Tempat dan pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Jakarta, Depok dan Bekasi, target audience dari penelitian ini Adalah anak anak sampai remaja berumur 10 – 19 tahun. Penelitian ini diharapkan bisa membuat Masyarakat lebih *aware* terhadap dampak negatif dari media sosial.

Penelitian ini menghasilkan film animasi pendek "Trending Now" yang menerapkan teknik komposisi sinematografi untuk mendukung penyampaian cerita dan pesan edukatif mengenai dampak negatif media sosial terhadap remaja. Perancangan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), meliputi analisis masalah, penyusunan konsep visual, pengembangan shotlist, implementasi environment dan kamera 3D, hingga evaluasi hasil akhir. Kajian literatur menunjukkan bahwa komposisi sinematografi berperan sebagai sarana visual storytelling yang mengarahkan perhatian penonton, membangun suasana, dan memperkuat emosi melalui ukuran shot, sudut, serta pergerakan kamera. Secara keseluruhan, penerapan komposisi sinematografi yang dirancang secara sistematis terbukti meningkatkan kualitas visual storytelling dan efektivitas pesan edukatif dalam film animasi ini.

Kata kunci: *komposisi sinematografi, animasi 3D, media sosial, media edukasi.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul: “penerapan teknik komposisi sinematografi dalam perancangan film animasi 3D *“Trending now”* untuk meningkatkan awareness masyarakat terhadap dampak negatif dari social media”.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulisan dan perancangan karya ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan teknik komposisi sinematografi dalam film animasi serta bagaimana media animasi dapat digunakan sebagai sarana edukatif untuk menyampaikan pesan moral mengenai pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja.

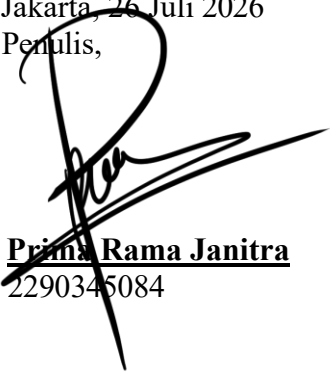
Selama proses penyusunan, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf nurrachman, s.t., M.M.S.I. selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
4. Dr. Yudha pradana, S.Pd.,M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi Animasi
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku ketua program Studi Animasi politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
7. Dwi Mandasari Rahayu,M M. selaku Dosen Pembimbing 1 Penulisan Laporan Tugas Akhir
8. Ilham Khalid Setiawan, ST., selaku Dosen Pembimbing 2 karya animasi
9. Kedua Orang tua tercinta ibu dan ayah
10. Teman teman prodi animasi

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama bagi kalangan akademisi dan praktisi animasi dalam memahami pentingnya perancangan storyboard sebagai bagian dari proses kreatif serta sebagai media edukatif bagi remaja di era digital.

Jakarta, 26 Juli 2026
Penulis,



Prima Rama Janitra
2290345084

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Manfaat bagi Penulis	4
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	4
3. Manfaat bagi masyarakat	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Media Sosial.....	6
B. Dampak Negatif Media Sosial Pada Remaja	7
C. Animasi	11
D. Animasi Sebagai Media Edukasi	11
E. Komposisi Sinematografi	12
F. Metode Penelitian dan Penciptaan.....	14
G. Referensi Karya.....	18
BAB III METODE PENGKAJIAN/ PENCIPTAAN.....	22
A. Metode Penelitian	22
B. Metode Penciptaan Karya	22
1. Metode ADDIE.....	22
a. <i>Analysis</i>	22

b. <i>Design</i>	23
c. <i>Development</i>	23
d. <i>Implementation</i>	24
e. <i>Evaluation</i>	24
C. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	24
D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
E. Langkah Kerja	27
F. <i>Jobdesk</i>	31
G. <i>Timeline</i>	32
H. <i>Software</i>	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Pembuatan Karya.....	34
1. Metode ADDIE	34
a. <i>Analysis</i>	34
b. <i>Design</i>	34
c. <i>Development</i>	36
d. <i>Implementation</i>	37
e. <i>Evaluation</i>	44
B. Pembahasan Karya	44
1. Penilaian Ahli	44
2. Kuesioner	46
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>The Social Dilema</i>	18
Gambar 2. Poster Film <i>The Substance</i>	19
Gambar 3. Referensi <i>The Witness</i>	20
Gambar 4. Referensi <i>The Witness</i>	20
Gambar 5. Referensi <i>mixtape</i>	21
Gambar 6. Referensi <i>mixtape</i>	21
Gambar 7. Pureref	35
Gambar 8. <i>Script</i>	36
Gambar 9. <i>Shotlist</i>	37
Gambar 10. <i>Scene Blender</i>	38
Gambar 11. referensi	38
Gambar 12. <i>Scene Blender</i>	39
Gambar 13. Referensi.....	39
Gambar 14. <i>Scene Blender</i>	39
Gambar 15. Referensi.....	40
Gambar 16. <i>Scene Blender</i>	40
Gambar 17. <i>Scene Blender</i>	41
Gambar 18. <i>Scene blender</i>	41
Gambar 19. <i>Scene blender</i>	42
Gambar 20. <i>Scene blender</i>	42
Gambar 21. <i>Scene blender</i>	43
Gambar 22. <i>Scene blender</i>	43
Gambar 23. <i>Scene blender</i>	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Jobdesk</i>	31
Tabel 2 <i>Timeline</i> pembuatan animasi.....	32
Tabel 3 <i>Timeline</i> Produksi Komposisi Sinematografi.....	32
Tabel 4 Hasil Wawancara Ahli 1.....	45
Tabel 5 Hasil Wawancara Ahli 2.....	46
Tabel 6 Hasil Kuesioner Penerapan Teknik Komposisi Sinematografi.....	47
Tabel 7 Hasil Kuesioner Penilaian Cerita.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	58
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	59
A. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	59
B. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	61
Lampiran 3. Artbook	63
Lampiran 4. Lembar Data.....	64
A. Transkrip Penilaian ahli	64
B. Transkrip Kuisisioner	65
Lampiran 5. Dokumentasi Pelaksanaan Sidang	67
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	68
Lampiran 7. Tanda Terima Laporan PI	70
Lampiran 8. Sertifikat HAKI Karya TA	71
Lampiran 9. Sertifikat Kopetensi	73

